

OS JOGOS NO COMPUTADOR

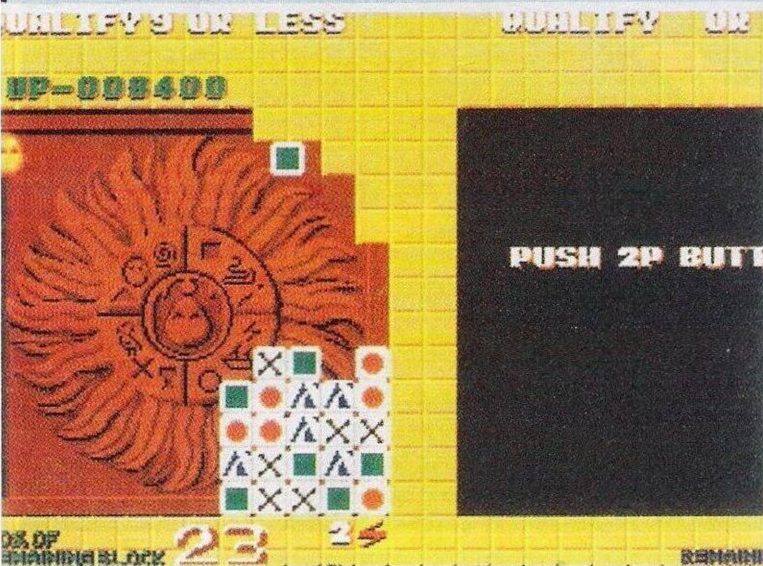
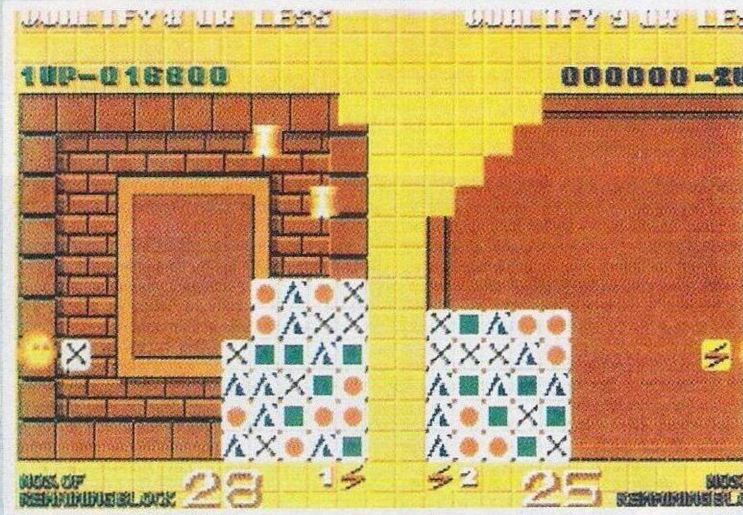
70

"PLOTING"

Este novo título afasta-se completamente da especialidade da "Ocean" (firma produtora da conversão para os micros), que ganhou fama e reputação em jogos de acção.

A razão é simples: já que estamos numa maré de jogos de perícia e estratégia — de que são exemplos o "Tetris", o "Block Out", o "Atomix", o "Klax", o "E Motion" e o "Welltris" — convém aproveitar a onda.

"Plotting" é uma espécie de "primo" afastado do "Tetris". O



princípio é o mesmo, ou seja, agrupar peças, requerendo rapidez e inteligência, mas apresentando-se sob uma forma diferente.

Embora não seja muito bem sucedido neste último ponto, os programadores tentaram ser o mais originais possível, mas há qualquer detalhe que foi esquecido.

É um bocado difícil esquematizar o jogo mas, já que estamos aqui para isso mesmo, vamos tentar ser sucintos.

Na secção esquerda do écran (não do monitor, mas sim da acção, quando optamos por um jogador) controlamos uma criatura.

Podia ser um verme nojento, um "alien" asqueroso ou outro bicho fantástico, mas não acontece nada disso, pois os programadores escolheram um simpático "pompom" amarelo.

Este desloca-se somente na

vertical, para cima e baixo. No outro extremo estão várias peças amontoadas com diferentes padrões e cores.

Existem, pelo menos, quatro tipos de peças, as de quadrado verde, círculo vermelho, cruz preta e uma espécie de pirâmide azul (símbolo da firma "Taito").

Além destas quatro, há ainda o trovão que pode associar-se com todas as restantes.

O objectivo é simples. Dito deste modo até parece infantil.

O "pompom" segura uma peça na boca; podemos empurrá-la contra o amontoado para reagir com outras semelhantes.

Ou seja, quando têm o mesmo padrão, as verdes com as verdes, vermelhas com vermelhas e por aí adiante.

Quando a reacção ocorre, há uma troca e o "pompom" fica com a

peça imediatamente à direita da atingida. O processo repete-se até conseguirmos atingir a qualificação para o próximo nível.

Temos que ter bastante cuidado pois nestas trocas certas peças podem ficar obstruídas impedindo a nossa próxima jogada.

Se isso acontecer mais vezes do que o número indicado pelo trovão (em baixo), acabou-se o divertimento.

A ideia básica é esta mas, nos níveis mais avançados, a dificuldade aumenta; o tempo diminui; alguns canos conduzem ou tapam o acesso a certas de peças, etc...

"Plotting" tem, para cada nível, um cenário de fundo com gráficos monocromáticos e simples, a maioria são símbolos antigos ou construções em tijolos.

Quem estiver aborrecido com os níveis do jogo, pode, a qualquer momento, desenhar e construir os próprios níveis.

Tudo isto está incluído numa única disquete. "Plotting" é, acima de tudo, um jogo de perícia para juntar à colecção.

Quem gosta do género não vai ficar desapontado.

Nome: "Plotting"
Género: Perícia
Gráficos: 70%
Dificuldade: 55%
Som: 73%
Apreciação Global:
A Comprar
Computadores: Amiga e ST
(por enquanto)

"POKES"

Comecemos com algum material para o ZX Spectrum.

"Light Force" - Poke 40673,9
Poke 40725,0 (vidas ilimitadas e munições extras)

"Out Run" - Poke 39204,0 (tempo não passa)

"Robocop" - Poke 25917,0; Poke 25524,0; Poke 34039,0

"Phantom" - Poke 43210,0

"Predator" - Poke 39549,209

"Space Harrier" - Poke 46551,0 (vidas ilimitadas)

"Rick Dangerous" - Poke 58356,0; Poke 64166,0; Poke 64075,0 (vidas e munições infinitas)

"New Zealand Story" - No menu escrevemos "FLUFFY" e "PHILLIP" para obter vidas ilimitadas
"Indiana Jones & Last Crusade" - Poke 43076,0; Poke 42596,255

"Weels & Fargo" - Durante o jogo premir "WEST"

"Mortadelo y Filemon" - O código da segunda parte é "LOS MAS BESUGOS"; para obter vidas infinitas carregamos nas teclas "C", "U", "Y", e "P" durante o jogo

"Commando" - Poke 31107,201; Poke 56981,24; Poke 27773,58 (tudo infinito, desde munições a vidas)

"Corsários" - Na primeira parte teclamos "E" e "V" para incrementar energia

"Ikari Warriors" - Quando o

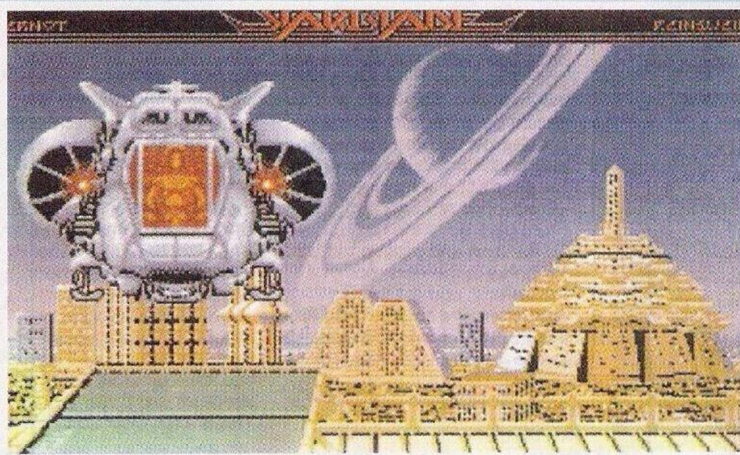
SECÇÃO

Abrimos esta rubrica com a carta do Rui Mendes e António Ricardo, membros do grupo "Atlantis" e autores da aventura "Chikki Static".

Ja publicámos uma crítica referente a este jogo e, na altura, elogiamos bastante a aventura, os programadores resolveram escrever-nos, pois, todas as tentativas de pôr o jogo na mercado, tem sido infrutíferas. A maioria das empresas responde dizendo que não possui capital suficiente para investir em "software" nacional.

Já que essa desculpa esfarrapada não convence ninguém, não restam muitas opções.

Tentem contactar de novo em-



Perante uma invasão alienígena dirigimo-nos à sala dos circuitos e exterminamo-los. É preciso ter cautela e rapidez, pois essas criaturas reproduzem-se velozmente.

Para trocar com outros povos convém ter espírito de comerciante e manter as nossas arrecadações repletas de todos os tipos de materiais.

Água num planeta desértico é bastante valiosa; quanto mais raro for o elemento maior o seu valor.

Ainda há mais informações mas deixamos isso para a próxima semana. Findamos esta secção com as dicas enviadas pelo Fernando.

“Kick Off 2” - Para mudar a tática durante a partida, pri-

mimos 1, 2, 3 ou 4, para o primeiro jogador no teclado normal, e 1 a 4, para o segundo jogador, no teclado numérico.

“Fighter Bomber” - Teclas: F1 - Visão interior; F2 - Visão lateral; F3 - Visão do projectil; F4 - Visão do inimigo; F5 - Vista da

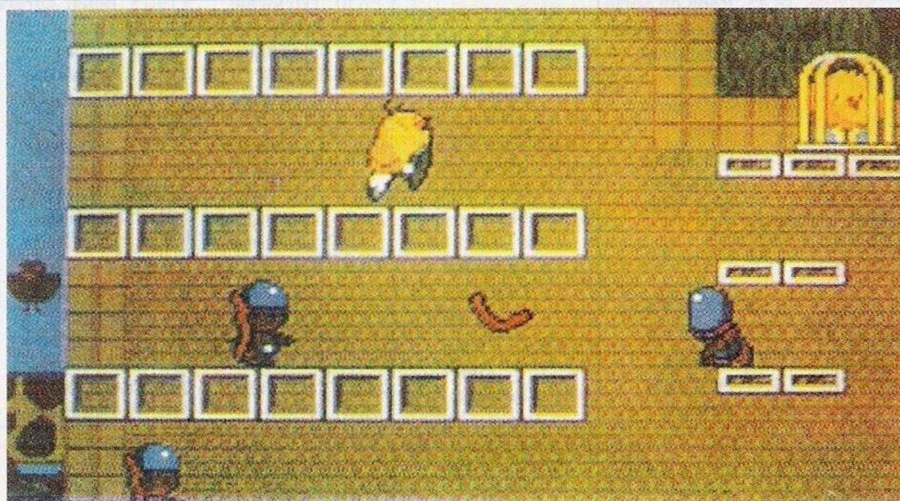
torre de controle; F6 - Vista traseira; F7 - Visão esquerda; F8 - Visão do satélite; F9 - Visão da pista

Rotação - 2, 4, 6, 8; “Zoom” - “+” e “&”; R - alcance do radar; G - trem de aterragem; B - travão aéreo; U - “weapon status”; C - “chaff”; Cursores - controlam o avião; W - travão, & e + - ajusta a a velocidade

Esc - regressa ao menu principal; O - liga/desliga o “afterburner”; P - pausa; Return - escolhe arma; Space - dispara; F - “flares”; “Shift” e “E” - ejectar, 1 - liga/desliga motor

E por hoje é tudo. No próximo domingo regressamos com mais jogos. Para nos escrever indique no envelope:

“Correio da Manhã”, “Os Jogos no Computador”, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



O LEITOR

presas da região de Lisboa e, em último caso, ainda restam as distribuidoras estrangeiras.

A “Ocean” decerto não se interessa por aventuras pois não é o género deles, a indicada é a “Dinamic”, que fica nas redondezas (Espanha) e costuma publicar aventuras.

Se em Lisboa continuarem a receber recusas, tentem a “Dinamic”, mas não enviem o jogo, gravem as melhores cenas numa cassete video. Claro que têm de fazer uma versão em inglês. Dá trabalho mas, se der resultado, é o máximo.

Enviem a cassete com algumas informações úteis, instruções,

história e a publicidade óptima que tem arrecadado em Portugal.

Entretanto tenham calma que já estamos a tratar do vosso assunto e vamos tentar descobrir algumas moradas que lhes sejam úteis.

Chegou a vez da “fanzine” **“Micro Show”**. Depois do bom trabalho experimental com o número 0, resolveram publicar o primeiro, onde seguiram o mesmo estilo da anterior e cumpriram as promessas.

A primeira é a quantidade de páginas: aumentaram oito mas, em contrapartida, o preço também subiu; fazendo as contas todas, o leitor poupa 8 escudos com o novo sistema, mais quantidade e qualidade por um preço de amigo — 160 escudos. Na segunda página todas as rubricas e secções estão assinaladas num índice remissivo, imediatamente a se-

guir o editorial, explica algumas das alterações, entre elas a mudança para a publicação bimensal.

Nas outras páginas dominam as críticas de Spectrum e compatíveis PC, agora com mais imagens relativas aos jogos, o que não acontecia no número anterior.

Estas imagens estão um tanto escuras mas, segundo os autores, tal facto deve-se a um defeito na fotocopiadora, o que não acontecerá na próxima edição.

Não falta o espaço dedicado aos “pokes” e dicas, um mapa do “Dan Dare 3” e aos próximos lançamentos. Destacamos ainda um artigo interessantíssimo intitulado “E nós, como ficamos?” que fala de computadores, comparando-os aos cérebros humanos.

Na penúltima página está o habitual concurso. Para quê falar mais, a “Micro Show”, obra da

“Creative Work” tem tudo que é preciso e por um preço catita.

Depois da “fanzine” ainda nos resta espaço para outros leitores.

O **“Suicide Soft”** é um clube que se dedica à troca e venda de jogos, “pokes” e dicas para os possuidores do Spectrum +2 A, quem quiser ingressar nesta associação pode escrever para a Est 25 de Abril, 148, 9760 Praia da Vitoria, Terceira, Açores.

Po seu lado o **Fernando**, tem para venda um Timex 2068 com um monitor e 20 jogos e um 128K +2. Os interessados nesta aquisição devem telefonar para o 3469448 da rede de Lisboa.

Para o final fica a carta da **“Luso Soft”** que oferece um jogo a cada pessoa que arranjar três sócios. Eis o seu endereço: R. Proj. Est. Chainca, 22, 2040 Rio Maior.